

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 11-267360

(43)Date of publication of application : 05.10.1999

(51)Int.Cl.

A63F 9/22

(21)Application number : 10-070943

(71)Applicant : KONAMI CO LTD

(22)Date of filing : 19.03.1998

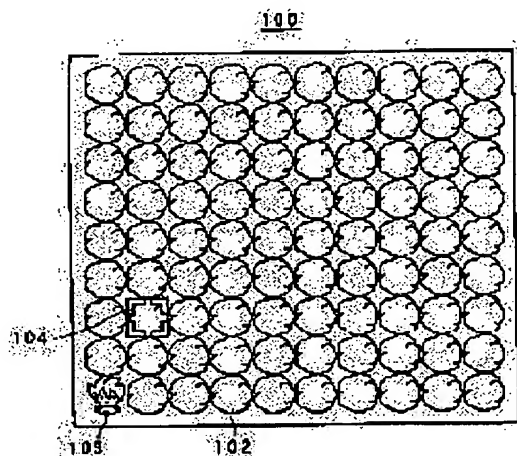
(72)Inventor : YOSHIKAWA CHIYOUJI  
YAMADA NOBUHIRO

(54) GAME SYSTEM AND COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM FOR USE THEREIN

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game system which eliminates the monotony of a game while avoiding difficulty in finding whether a player has won or lost.

SOLUTION: A fighting game in which a player and his opponent bring out a plurality of characters one by one in a predetermined order is executed, and the position 101 of the player in a map screen 100 is increased according to the result of the fighting game. Areas 102 on the screen 100 which are sandwiched lengthwise and crosswise or diagonally between the increased position 101 and an already gained position 101 are all changed into the area of the player.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 09.06.1998

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 30.11.1999

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number] 3295033

[Date of registration] 05.04.2002

[Number of appeal against examiner's decision of rejection] 11-20803

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection] 28.12.1999

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平11-267360

(43) 公開日 平成11年(1999)10月5日

(51) Int.Cl.<sup>6</sup>

A 6 3 F 9/22

識別記号

F I

A 6 3 F 9/22

H

B

審査請求 有 請求項の数12 O L (全 23 頁)

(21) 出願番号 特願平10-70943

(22) 出願日 平成10年(1998)3月19日

(71) 出願人 000105637

コナミ株式会社

兵庫県神戸市中央区港島中町7丁目3番地の2

(72) 発明者 吉川 兆二

東京都台東区花川戸1丁目11号1号 あゆみビル601 スタジオ内

(72) 発明者 山田 信洋

東京都新宿区西新宿4丁目15番3号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント 新宿内

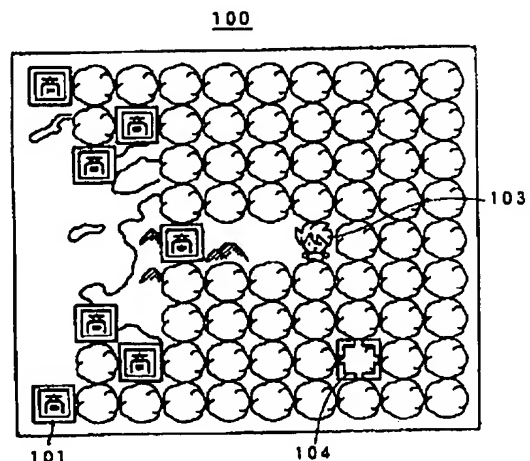
(74) 代理人 弁理士 石川 泰男 (外1名)

(54) 【発明の名称】 ゲームシステムおよびそれに用いるコンピュータ読み取り可能な記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 勝敗の判り難さを防ぎつつ、ゲームの単調性の解消を図ったゲームシステムを提供する。

【解決手段】 プレイヤーおよびその対戦相手が複数のキャラクタを所定の順序で一つずつ出し合う対戦ゲームを実行し、その対戦ゲームの結果に応じてマップ画面100内におけるプレイヤーの陣地101を増加させる。増加した陣地101と、既に取得された陣地101とによって画面100内の縦横または斜め方向に挟まれた領域102については、すべてプレイヤーの領域へと変化させる。



## 【特許請求の範囲】

【請求項 1】 プレイヤーおよびその対戦相手のそれぞれが所有するキャラクタの強弱を特定するためのデータを記憶する第 1 の記憶手段と、

前記プレイヤーおよび前記対戦相手が前記キャラクタを出し合って対戦ゲームを行う様子を表現した第 1 のゲーム画面を表示する第 1 の表示制御手段と、

前記第 1 の記憶手段が記憶するデータに基づいて、前記対戦ゲームの勝敗を決定する勝敗決定手段と、

所定のフィールドをマトリクス状に区分して得られる複数の領域のそれぞれが、前記プレイヤーまたは前記対戦相手のいずれに属する領域かを特定するためのデータを記憶する第 2 の記憶手段と、

前記第 2 の記憶手段が記憶するデータに基づいて、前記フィールドを前記プレイヤーに属する領域と前記対戦相手に属する領域とが区別可能な状態で表現した第 2 のゲーム画面を表示する第 2 の表示制御手段と、

前記対戦ゲームにて前記プレイヤーが勝利した場合、その勝利に対する第 1 の変化として前記プレイヤーに属する領域が増加し、かつ、その領域の増加に対する第 2 の変化として、当該増加した領域と前記プレイヤーに属する既存の領域との両者に対して所定の位置関係にある領域が前記プレイヤーに属する領域へと切り替わるように、前記第 2 の記憶手段のデータを変化させるデータ更新手段と、を備えたことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 2】 プレイヤーおよびその対戦相手のそれぞれが複数ずつ所有するキャラクタの強弱を特定するためのデータを記憶する第 1 の記憶手段と、

前記プレイヤーおよび前記対戦相手が所定の順序で前記キャラクタを出し合って対戦ゲームを行う様子を表現した第 1 のゲーム画面を表示する第 1 の表示制御手段と、前記対戦ゲームにおいて前記プレイヤーが前記キャラクタを出す順序を指示する順序指示手段と、

前記第 1 の記憶手段が記憶するデータに基づいて、前記対戦ゲームの勝敗を決定する勝敗決定手段と、

所定のフィールドをマトリクス状に区分して得られる複数の領域のそれぞれが、前記プレイヤーまたは前記対戦相手のいずれに属する領域かを特定するためのデータを記憶する第 2 の記憶手段と、

前記第 2 の記憶手段が記憶するデータに基づいて、前記フィールドを前記プレイヤーに属する領域と前記対戦相手に属する領域とが区別可能な状態で表現した第 2 のゲーム画面を表示する第 2 の表示制御手段と、

前記対戦ゲームにて前記プレイヤーが勝利した場合、その勝利に対する第 1 の変化として前記プレイヤーに属する領域が増加し、かつ、その領域の増加に対する第 2 の変化として、当該増加した領域と前記プレイヤーに属する既存の領域との両者に対して所定の位置関係にある領域が前記プレイヤーに属する領域へと切り替わるように、前記第 2 の記憶手段のデータを変化させるデータ更

新手段と、を備えたことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 3】 前記勝敗決定手段は、前記プレイヤーおよび前記対戦相手のそれぞれから前記キャラクタが所定の順序で繰り出される毎に、それらキャラクタ同士の勝敗を前記第 1 の記憶手段が記憶するデータに基づいて決定する個別成績決定手段と、前記個別成績決定手段による複数回の決定の結果に基づいて前記プレイヤーと前記対戦相手との間の勝敗を決定する総合成績決定手段と、を備えていることを特徴とする請求項 2 記載のゲームシステム。

【請求項 4】 前記プレイヤー側のキャラクタの使用順序を、前記プレイヤーからの指示に基づいて変更する使用順変更手段を備えたことを特徴とする請求項 2 または 3 記載のゲームシステム。

【請求項 5】 前記対戦ゲームが行われる際に、前記プレイヤーおよび前記対戦相手の少なくともいずれか一方に対して、前記キャラクタと組み合わせて使用可能な補助キャラクタを配分する補助キャラクタ配分手段と、前記補助キャラクタが前記対戦ゲームに与える影響を特定するためのデータを記憶する第 3 の記憶手段と、を具備し、

前記勝敗決定手段は、前記第 3 の記憶手段が記憶するデータを考慮して前記対戦ゲームの勝敗を決定することを特徴とする請求項 1 または 2 記載のゲームシステム。

【請求項 6】 前記補助キャラクタ配分手段が前記プレイヤーに対して複数の補助キャラクタを配分し、前記プレイヤーからの指示に基づいて、前記キャラクタと前記補助キャラクタとの組み合わせを選択する組み合わせ選択手段を備えたことを特徴とする請求項 4 記載のゲームシステム。

【請求項 7】 前記データ更新手段は、前記第 1 の変化により増加した領域と前記プレイヤーに属する既存の領域とによって前記フィールド内の縦横または斜め方向に挟まれた領域を抽出し、抽出された領域が前記プレイヤーに属する領域へと切り替わるように前記第 2 の記憶手段のデータを変化させることを特徴とする請求項 1 または 2 記載のゲームシステム。

【請求項 8】 前記対戦ゲームの実行に先立って、前記プレイヤーに属する領域への変更候補としての領域を前記プレイヤーからの指示に従って前記フィールド内から選択する次候補選択手段を具備し、

前記データ更新手段は、前記次候補選択手段による選択後に実行される対戦ゲームにて前記プレイヤーが勝利した場合、その勝利に対する前記第 1 の変化として、前記次候補選択手段にて選択された領域を前記プレイヤーに属する領域へと変化させることを特徴とする請求項 7 記載のゲームシステム。

【請求項 9】 前記フィールド内のすべての領域が前記プレイヤーに属する領域へと切り替わるまで、前記次候補選択手段による前記領域の選択と、前記対戦ゲームと

を繰り返し実行可能としたことを特徴とする請求項 8 記載のゲームシステム。

【請求項 10】 一回の対戦ゲームに先立って前記候補選択手段により選択可能な領域が、前記フィールド内の領域の一部に制限されていることを特徴とする請求項 8 または 9 記載のゲームシステム。

【請求項 11】 プレイヤーおよびその対戦相手のそれぞれが所有するキャラクタの強弱を特定するための第 1 のデータと、所定のフィールドをマトリクス状に区分して得られる複数の領域のそれぞれが前記プレイヤーまたは前記対戦相手のいずれに属する領域かを特定するための第 2 のデータとを参照しつつ、所定のゲームを実行するためのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、前記プログラムが、前記プレイヤーおよび前記対戦相手が前記キャラクタを出し合って対戦ゲームを行う様子を表現した第 1 のゲーム画面を表示する第 1 の表示制御手順と、前記第 1 のデータに基づいて、前記対戦ゲームの勝敗を決定する勝敗決定手順と、前記第 2 のデータに基づいて、前記フィールドを前記プレイヤーに属する領域と前記対戦相手に属する領域とが区別可能な状態で表現した第 2 のゲーム画面を表示する第 2 の表示制御手順と、前記対戦ゲームにて前記プレイヤーが勝利した場合、その勝利に対する第 1 の変化として前記プレイヤーに属する領域が増加し、かつ、その領域の増加に対する第 2 の変化として、当該増加した領域と前記プレイヤーに属する既存の領域との両者に対して所定の位置関係にある領域が前記プレイヤーに属する領域へと切り替わるように、前記第 2 の記憶手段のデータを変化させるデータ更新手順と、をコンピュータに読み取られた際に当該コンピュータに実行させるように構成されていることを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 12】 プレイヤーおよびその対戦相手のそれぞれが複数ずつ所有するキャラクタの強弱を特定するための第 1 のデータと、所定のフィールドをマトリクス状に区分して得られる複数の領域のそれぞれが前記プレイヤーまたは前記対戦相手のいずれに属する領域かを特定するための第 2 のデータとを参照しつつ、所定のゲームを実行するためのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、前記プログラムが、前記プレイヤーおよび前記対戦相手が前記キャラクタを所定の順序で出し合って対戦ゲームを行う様子を表現した第 1 のゲーム画面を表示する第 1 の表示制御手順と、前記第 1 のデータに基づいて、前記対戦ゲームの勝敗を決定する勝敗決定手順と、前記第 2 のデータに基づいて、前記フィールドを前記プレイヤーに属する領域と前記対戦相手に属する領域とが区別可能な状態で表現した第 2 のゲーム画面を表示する第 2 の表示制御手順と、

前記対戦ゲームにて前記プレイヤーが勝利した場合、その勝利に対する第 1 の変化として前記プレイヤーに属する領域が増加し、かつ、その領域の増加に対する第 2 の変化として、当該増加した領域と前記プレイヤーに属する既存の領域との両者に対して所定の位置関係にある領域が前記プレイヤーに属する領域へと切り替わるように、前記第 2 の記憶手段のデータを変化させるデータ更新手順と、をコンピュータに読み取られた際に当該コンピュータに実行させるように構成されていることを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、プレイヤーとその相手とがカード等のキャラクタを出し合い、それらキャラクタ同士の強さに基づいて勝敗を決するゲームを実行可能なゲームシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】ビデオゲームシステムにおいて実行されるゲームの一種として、予め強さが決まっているトランプ等のカードをプレイヤーとその相手（例えばコンピュータ）のそれぞれに所定枚数ずつ配分し、両者が任意のカードを出し合ってカードの強弱により勝敗を決するカードゲームが広く知られている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】上述したカードゲームは、ルールが単純なため、多くのプレイヤーにとって馴染みやすく気軽にプレイできる利点がある。しかしながら、その反面、ゲームの進行が単調であり、飽きられやすい欠点も有している。勝敗に関して複雑なルールを設定してゲームの単調性を解消したカードゲームも存在するが、勝敗が複雑であるとゲームに不慣れたプレイヤーにはゲームの進行が判り難く、プレイヤーを選ぶ傾向がある。

【0004】本発明は、勝敗の判り難さを防ぎつつ、ゲームの単調性の解消を図ったゲームシステムおよびそれに用いるコンピュータ読み取り可能な記録媒体を提供することを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】以下、本発明について説明する。なお、本発明の理解を容易にするため、一部の要素について添付図面の参照符号を括弧書きにて付記するが、それにより本発明が図示の形態に限定されるものではない。

【0006】請求項 1 の発明は、プレイヤーおよびその対戦相手のそれぞれが所有するキャラクタ（210、220）の強弱を特定するためのデータを記憶する第 1 の記憶手段（10a）と、前記プレイヤーおよび前記対戦相手が前記キャラクタを出し合って対戦ゲームを行う様子を表現した第 1 のゲーム画面（200）を表示する第 1 の表示制御手段と、前記第 1 の記憶手段が記憶するデ

ータに基づいて前記対戦ゲームの勝敗を決定する勝敗決定手段と、所定のフィールドをマトリクス状に区分して得られる複数の領域のそれぞれが、前記プレイヤーまたは前記対戦相手のいずれに属する領域かを特定するためのデータを記憶する第2の記憶手段(4)と、前記第2の記憶手段が記憶するデータに基づいて、前記フィールドを前記プレイヤーに属する領域と前記対戦相手に属する領域とが区別可能な状態で表現した第2のゲーム画面(100)を表示する第2の表示制御手段と、前記対戦ゲームにて前記プレイヤーが勝利した場合、その勝利に対する第1の変化として前記プレイヤーに属する領域が増加し、かつ、その領域の増加に対する第2の変化として、当該増加した領域と前記プレイヤーに属する既存の領域との両者に対して所定の位置関係にある領域が前記プレイヤーに属する領域へと切り替わるように、前記第2の記憶手段のデータを変化させるデータ更新手段とを備えたゲームシステムにより、上述した課題を解決する。

【0007】この発明では、第1の画面(200)上で実行される対戦ゲームでは、キャラクタ(210, 220)のそれぞれに予め設定された強さを第1の記憶手段のデータから読み取り、その強さを比較して強い方を勝ちとするという簡単な手順で勝敗を決定することができる。対戦ゲームにおいてプレイヤーが勝利を収めると、その勝利に対応して第2の画面(100)内におけるプレイヤーの領域が拡大する。しかも、その領域の拡大は、対戦ゲームにおける勝利に対する第1の変化と、その第1の変化に伴う第2の変化との二種類によって行われるので、領域の拡大に多様性が生まれ、それによりゲームの単調性を解消できる。

【0008】請求項2の発明は、プレイヤーおよびその対戦相手のそれぞれが複数ずつ所有するキャラクタ(210, 220)の強弱を特定するためのデータを記憶する第1の記憶手段(10a)と、前記プレイヤーおよび前記対戦相手が前記キャラクタを所定の順序で出し合っ

て対戦ゲームを行う様子を表現した第1のゲーム画面(200)を表示する第1の表示制御手段と、前記対戦ゲームにおいて前記プレイヤーが前記キャラクタを出す順序を指示する順序指示手段と、前記第1の記憶手段が記憶するデータに基づいて前記対戦ゲームの勝敗を決定する勝敗決定手段と、所定のフィールドをマトリクス状に区分して得られる複数の領域のそれぞれが、前記プレイヤーまたは前記対戦相手のいずれに属する領域かを特定するためのデータを記憶する第2の記憶手段(4)と、前記第2の記憶手段が記憶するデータに基づいて、前記フィールドを前記プレイヤーに属する領域と前記対戦相手に属する領域とが区別可能な状態で表現した第2のゲーム画面(100)を表示する第2の表示制御手段と、前記対戦ゲームにて前記プレイヤーが勝利した場合、その勝利に対する第1の変化として前記プレイヤー

に属する領域が増加し、かつ、その領域の増加に対する第2の変化として、当該増加した領域と前記プレイヤーに属する既存の領域との両者に対して所定の位置関係にある領域が前記プレイヤーに属する領域へと切り替わるように、前記第2の記憶手段のデータを変化させるデータ更新手段とを備えたゲームシステムにより、上述した課題を解決する。

【0009】この発明によれば、プレイヤーの所有する複数のキャラクタがプレイヤーの指示した順序で繰り出され、それらキャラクタと対戦相手が順次繰り出すキャラクタとの強弱に応じて勝敗が決定される。対戦ゲームの勝敗を決める要素の一つとしてキャラクタの使用順序を取り込んでゲーム性を高めることができる。

【0010】請求項3の発明は、請求項2記載のゲームシステムにおいて、前記勝敗決定手段は、前記プレイヤーおよび前記対戦相手のそれぞれから前記キャラクタが所定の順序で繰り出される毎に、それらキャラクタ同士の勝敗を前記第1の記憶手段が記憶するデータに基づいて決定する個別成績決定手段と、前記個別成績決定手段による複数回の決定の結果に基づいて前記プレイヤーと前記対戦相手との間の勝敗を決定する総合成績決定手段と、を備えていることを特徴とする。

【0011】この発明によれば、キャラクタ間の個別の勝敗と、対戦ゲームにおけるプレイヤーと対戦相手との間の勝敗とが分けて決定されるので、それらをプレイヤーに示して対戦ゲームの進行過程を把握させることができる。

【0012】請求項4の発明は、請求項2または3記載のゲームシステムにおいて、前記プレイヤー側のキャラクタの使用順序を、前記プレイヤーからの指示に基づいて変更する使用順変更手段を備えたことを特徴とする。

【0013】この発明によれば、ゲームの状況に応じてキャラクタの使用順序を変更することができるので、プレイヤーの意思をゲームの展開により大きく反映させることができる。

【0014】請求項5の発明は、請求項1または2記載のゲームシステムにおいて、前記対戦ゲームが行われる際に、前記プレイヤーおよび前記対戦相手の少なくともいずれか一方に対して、前記キャラクタと組み合わせ使用可能な補助キャラクタを配分する補助キャラクタ配分手段と、前記補助キャラクタが前記対戦ゲームに与える影響を特定するためのデータを記憶する第3の記憶手段(10a)と、を具備し、前記勝敗決定手段は、前記第3の記憶手段が記憶するデータを考慮して前記対戦ゲームの勝敗を決定することを特徴とする。

【0015】この発明によれば、対戦ゲームにおける勝敗に関して、プレイヤーおよびその対戦相手のそれぞれのキャラクタの強さ以外に、第3の要素としての補助キャラクタの影響を反映させることができる。従って、対戦ゲームに多様性を持たせることができる。

【0016】請求項6の発明は、請求項5記載のゲームシステムにおいて、前記補助キャラクタ配分手段が前記プレイヤーに対して複数の補助キャラクタを配分し、前記プレイヤーからの指示に基づいて、前記キャラクタと前記補助キャラクタとの組み合わせを選択する組み合わせ選択手段を備えたことを特徴とする。

【0017】この発明によれば、プレイヤーがそのキャラクタと組み合わせるべき補助キャラクタを選ぶことができるので、それらの組み合わせに応じて補助キャラクタの影響を変化させる等の条件を付すことにより、対戦ゲームの戦略性を高めることができる。

【0018】請求項7の発明は、請求項1または2記載のゲームシステムにおいて、前記データ更新手段は、前記第1の変化により増加した領域と前記プレイヤーに属する既存の領域とによって前記フィールド内の縦横または斜め方向に挟まれた領域を抽出し、抽出された領域が前記プレイヤーに属する領域へと切り替わるように前記第2の記憶手段のデータを変化させることを特徴とする。

【0019】この発明によれば、対戦ゲームに勝利した結果としてプレイヤーに属する領域が増加すると、その増加した領域と既存の領域とに挟まれた領域がプレイヤーに属する領域へと切り替わるので、領域の拡大が一気に進行する可能性があり、それによりゲームの進行が多様化する。

【0020】請求項8の発明は、請求項7記載のゲームシステムにおいて、前記対戦ゲームの実行に先立って、前記プレイヤーに属する領域への変更候補としての領域を前記プレイヤーからの指示に従って前記フィールド内から選択する次候補選択手段を具備し、前記データ更新手段は、前記次候補選択手段による選択後に実行される対戦ゲームにて前記プレイヤーが勝利した場合、その勝利に対する前記第1の変化として、前記次候補選択手段にて選択された領域を前記プレイヤーに属する領域へと変化させることを特徴とする。

【0021】この発明によれば、対戦ゲームに勝利を収めた場合において、プレイヤーに属する領域へと切り替わる位置をプレイヤーが事前に選択できるので、領域の拡大についてプレイヤーの意思を反映させることができる。

【0022】請求項9の発明は、請求項8記載のゲームシステムにおいて、前記フィールド内のすべての領域が前記プレイヤーに属する領域へと切り替わるまで、前記次候補選択手段による前記領域の選択と、前記対戦ゲームとを繰り返し実行可能としたことを特徴とする。

【0023】この発明によれば、フィールド内のすべての領域がプレイヤーに属するものとなるまでゲームを繰り返すことができ、プレイヤーのゲームに対する興味を長期に亘って惹き付けることができる。

【0024】請求項10の発明は、請求項8または9記

載のゲームシステムにおいて、一回の対戦ゲームに先立って前記次候補選択手段により選択可能な領域が、前記フィールド内の領域の一部に制限されていることを特徴とする。

【0025】この発明によれば、領域の拡大に一定の制限を与えることにより、領域を拡大する順序について戦略性が生まれる。これにより、ゲームの進行が多様化する。

【0026】請求項11の発明は、プレイヤーおよびその対戦相手のそれぞれが所有するキャラクタ（210、220）の強弱を特定するための第1のデータと、所定のフィールドをマトリクス状に区分して得られる複数の領域のそれぞれが前記プレイヤーまたは前記対戦相手のいずれに属する領域かを特定するための第2のデータとを参照しつつ、所定のゲームを実行するためのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体

（10）であって、前記プログラムが、前記プレイヤーおよび前記対戦相手が前記キャラクタを出し合って対戦ゲームを行う様子を表現した第1のゲーム画面（200）を表示する第1の表示制御手順と、前記第1のデータに基づいて、前記対戦ゲームの勝敗を決定する勝敗決定手順と、前記第2のデータに基づいて、前記フィールドを前記プレイヤーに属する領域と前記対戦相手に属する領域とが区別可能な状態で表現した第2のゲーム画面（100）を表示する第2の表示制御手順と、前記対戦ゲームにて前記プレイヤーが勝利した場合、その勝利に対する第1の変化として前記プレイヤーに属する領域が増加し、かつ、その領域の増加に対する第2の変化として、当該増加した領域と前記プレイヤーに属する既存の領域との両者に対して所定の位置関係にある領域が前記プレイヤーに属する領域へと切り替わるように、前記第2の記憶手段のデータを変化させるデータ更新手順と、をコンピュータに読み取られた際に当該コンピュータに実行させるように構成されていることを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体により、上述した課題を解決する。

【0027】この発明によれば、記録媒体（10）に記録されたプログラムをコンピュータに読み取らせて実行することにより、請求項1の発明のゲームシステムを構成することができる。

【0028】請求項12の発明は、プレイヤーおよびその対戦相手のそれぞれが複数ずつ所有するキャラクタ（210、220）の強弱を特定するための第1のデータと、所定のフィールドをマトリクス状に区分して得られる複数の領域のそれぞれが前記プレイヤーまたは前記対戦相手のいずれに属する領域かを特定するための第2のデータとを参照しつつ、所定のゲームを実行するためのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体（10）であって、前記プログラムが、前記プレイヤーおよび前記対戦相手が前記キャラクタを所定の



順序で出し合って対戦ゲームを行う様子を表現した第1のゲーム画面(200)を表示する第1の表示制御手順と、前記対戦ゲームにおいて前記プレイヤーが前記キャラクターを出す順序を指示する順序指示手順と、前記第1のデータに基づいて、前記対戦ゲームの勝敗を決定する勝敗決定手順と、前記第2のデータに基づいて、前記フィールドを前記プレイヤーに属する領域と前記対戦相手に属する領域とが区別可能な状態で表現した第2のゲーム画面(100)を表示する第2の表示制御手順と、前記対戦ゲームにて前記プレイヤーが勝利した場合、その勝利に対する第1の変化として前記プレイヤーに属する領域が増加し、かつ、その領域の増加に対する第2の変化として、当該増加した領域と前記プレイヤーに属する既存の領域との両者に対して所定の位置関係にある領域が前記プレイヤーに属する領域へと切り替わるように、前記第2の記憶手段のデータを変化させるデータ更新手順と、をコンピュータに読み取られた際に当該コンピュータに実行させるように構成されていることを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体により、上述した課題を解決する。

【0029】この発明によれば、記録媒体(10)に記録されたプログラムをコンピュータに読み取らせて実行することにより、請求項2の発明のゲームシステムを構成することができる。

【0030】以上の発明において、キャラクターは、カード、駒、ブロック等種々の形態で画面内に表現できる。記録媒体には、CD-ROM、RAM、ROM、ハードディスク、フロッピーディスク、光磁気ディスク等が含まれる。

#### 【0031】

【発明の実施の形態】図1は本発明が適用されたゲームシステムにおける制御系のブロック図である。このゲームシステムは、マイクロコンピュータを主体として構成されてゲームの進行に必要な各種の演算や動作制御を行うCPU1と、プレイヤーの操作に対応した信号を出力する入力装置2と、ゲームシステムの起動等の基本動作を制御するためのプログラムやデータが書き込まれたROM3と、ゲームの進行に必要なプログラムやデータが随時書き込まれるRAM4と、CPU1からの命令に従って所望の画像をモニタ6に描画する画像描画装置5と、CPU1からの命令に従って所望の音声スピーカ8から出力させる音声合成装置7とを有している。CPU1は、バス8を介して入力装置2、ROM3、RAM4、画像描画装置5および音声合成装置7と接続される。

【0032】入力装置2には、モニタ6に表示されたカーソル等の上下左右方向への移動を指示するための方向指示スイッチ2aおよび適当な数の押釦スイッチ2b…が設けられる。バス8には外部記憶媒体10が着脱自在に装着される。外部記憶媒体10には、ゲーム用プログ

ラムおよびデータが記録されたROM10aと、ゲーム途中のデータ等が保存される記憶保持可能なRAM10bとが設けられる。

【0033】図2～図7は、ROM10aに記録されたゲーム用プログラムに従って実行されるゲームの画面表示例を示すものである。以下、これらの図を参照しつつゲームの概要を説明する。

【0034】本実施形態のゲームシステムにて実行されるゲームは、プレイヤーが入力装置2を介して操る「高気圧軍」と、CPU1が操る「低気圧軍」とがマップ画面100(図2)内で場所を変えながら戦闘を行い、その結果に応じて高気圧軍が陣地101(図3)を拡大するというものである。

【0035】図2および図3に示すように、マップ画面100は縦方向に9行、横方向に10列の合計90個のマスキ目に区分されている。ゲーム開始時には、図2に示すようにすべてのマスキ目に雲102が表示される。これは、マップ画面100の各マスキ目がすべて低気圧軍の支配下にあり、その影響で地表のすべてが雲に覆われている様子を表現したものである。また、マップ画面100内には、「高気圧軍」の現在位置を示すマスコットキャラクター103が表示される。ゲーム開始時にはそのマスコットキャラクター103が画面左下隅の初期位置に表示される(図2)。そして、陣地101の増加に連れてマスコットキャラクター103が順次移動するとともに、雲102が徐々に取り払われて地表が現れる(図3)。

【0036】マスコットキャラクター103の移動候補のマスキ目にはカーソル104が表示される。プレイヤーが入力装置2を利用してマップ画面100内の次の移動位置を選択すると、所定の手続きを経た上で図6の戦闘画面200が表示される。戦闘画面200には、高気圧軍および低気圧軍のそれぞれが所有するモンスターカード210、220と、それらモンスターカード210、220に組み合わせて使用される気圧データカード230とが表示される。なお、気圧データカード230は必要などきのみ表示される。

【0037】戦闘段階において各軍はそれぞれ5枚のモンスターカード210、220を所有し、また、各軍に対してそれぞれ5枚の気圧データカード230が配分される。一回の戦闘では、各軍からそれぞれモンスターカード210、220が一枚ずつ繰り出される。また、5枚の気圧データカード230の中からプレイヤーおよびCPU1がそれぞれ一枚ずつ選択した気圧データカード230がモンスターカード210、220と組み合わせて使用される。そして、各モンスターカード210、220の強さと、それらに組み合わされた気圧データカード230の効果とに基づいて勝敗が決定される。なお、モンスターカード210、220の強さは、気圧の単位であるヘクトパスカル(以下、HPと表記する。)にて表現される。高気圧軍のモンスターカード210につい



てはその値が大きいほど、低気圧軍のモンスターカード220についてはその値が小さいほど強いカードとなる。

【0038】戦闘画面200には、各モンスターカード210、220の名前および強さを示すデータ表示欄240、241が設けられる。また、高気圧軍のモンスターカード210の下方には、高気圧軍が所有する5枚のカード210…のそれぞれに対応したカードアイコン250…が戦闘順序に従って左から右へ並べて表示される。さらに各カードアイコン250の下段には戦闘結果を示すアイコン260、261が表示される。勝利したカード210に対応するカードアイコン250には白のアイコン260、敗北したカード210に対応するカードアイコン250には黒のアイコン261がそれぞれ表示される。引き分けた場合にはアイコン260、261のいずれも表示されない。画面200内で拡大表示されているカード210、220は現在の戦闘順序で使用されるものであり、そのモンスターカード210に対応するカードアイコン250は一時的に消去される。図6の画面200では、左から4番目のカードアイコン250が抜けており、現在、4枚目のモンスターカード210による戦闘が行われていることを示している。

【0039】マップ画面100の一つの戦闘場所では、各軍が保有する5枚目（戦闘順序が5番目）のモンスターカード210、220を限度として、戦闘が繰り返される。高気圧軍が先に3勝すれば高気圧軍の勝利となり、その時点での戦闘場所が高気圧軍の陣地101となる。マップ画面100ではその陣地101が「高」の文字にて示される（図3）。一対の高気圧軍の陣地101、101によってマップ画面100内の縦、横または斜め方向に挟まれた雲102はマップ画面100から消去される。雲102が消去されると、それに覆われていた地形がマップ画面100に表示される。すべての雲102が取り払われると、そのマップ画面100がクリアとなり、次のマップ画面100へと戦闘が進む。そして、予め用意された所定枚数のマップ画面100…のすべてがクリアされるとゲーム終了となる。

【0040】以上のゲームにおいて、各マップ画面100内で高気圧軍が移動できるマス目の位置およびその移動順序には、予め一定の制限が定められている。その一例を図8により説明する。

【0041】図8（a）に示したように、本ゲームでは、マップ画面100の各マス目が、上から下へ向かって0～9の行番号と、左から右へ向かって00～09の列番号とで管理される。そして、90個のマス目の中で戦闘場所として選択可能な個所に00～13の位置番号が設定される。ちなみに、位置番号00は初期位置を意味している。また、図8（b）に示したように、各位置番号には、その位置で高気圧軍が勝利（クリア）した場合における次の戦闘場所の候補の位置番号が二つずつ対

応付けられている。例えば、位置番号00で勝利した場合、高気圧軍は次に位置番号02または04の付されたマス目のいずれかの方に移動できる。位置番号02は、図8（a）から明らかなように、行番号6、列番号01のマス目であり、位置番号04についても同様に図8

（a）を参照して該当するマス目の行番号および列番号を特定できる。図8（a）に示した位置番号とマス目の行および列番号との関係を示すデータ、並びに図8

（b）に示した位置番号と次の選択候補との関係を示すデータは、マップ画面100毎に対応付けてROM10aに記録される。

【0042】また、モンスターカード210、220および気圧データカード230に関するデータは予め用意されてROM10aに記録されている。図9（a）は高気圧軍のモンスターカード210に関するデータを、図9（b）は低気圧軍のモンスターカード220に関するデータを、図9（c）は気圧データカード230に関するデータをそれぞれ例示したものである。

【0043】図9（a）および（b）から明らかなように、モンスターカード210、220のデータは、モンスター番号と、それに対応付けられた名前、属性、強さ（HP）、およびそのモンスターに関して表示されるコメント等から構成される。なお、本ゲームでは、高気圧軍が勝利すると、敗北した低気圧軍のモンスターカード220を高気圧軍のモンスターカード210に変化させて以降の戦闘に使用できる。そのため、低気圧軍のモンスターカード220に関するデータには、それらが高気圧軍のモンスターカード210のどれに変化するかを特定するデータが含まれる。例えば、図9（b）のモンスター番号035には変化後のモンスター番号として001が登録されており、これは高気圧軍の001番のモンスターに変化することを意味している。

【0044】図9（c）から明らかなように、気圧データカード230のデータは、データ番号と、それに対応付けられた名前、効果、特別効果条件、特別効果、およびそのモンスターに関して表示されるコメント等から構成される。例えばデータ番号「000」の気圧データカード230は「ひかりデータ01」の名前を有しており、その効果はモンスターカード210の強さを1HP上昇させる。また、特別条件として、「ひかり属」の属性を有するモンスターカード210と組み合わせられた場合には、特別効果として、そのモンスターカード210の強さを2HP上昇させる。

【0045】なお、図9（c）から明らかなように、気圧データカード230には、「ヨロイカード」が含まれる（例えばデータ番号020）。ヨロイカードは、他の気圧データカード230と同様にモンスターカード210、220のHPに所定値を加算させる効果を奏するが、ヨロイカード以外の気圧データカードが戦闘一回限りしかその効果を発揮しないのに対して、ヨロイカード

は他のヨロイカードに置換されない限り次回以降の戦闘でもその効果が継続する点で異なっている。また、ヨロイカードの中には、さらに特殊なカードとして、「ヨロイレベルアップカード」が含まれるが、その効果については後述する。さらに、図には示していないが、ROM10aには各モンスターカード210、220、および高気圧軍データカード230を表示するための画像データがモンスター番号およびデータ番号にそれぞれ対応付けて記録される。

【0046】図10～図15はCPU1によるゲームの制御手順を示したものである。不図示の電源スイッチの操作によりゲームシステムの電源が投入されると、CPU1は図10の処理を開始する。この処理では、まず、ROM3内のプログラム及びデータに従って所定の起動処理を実行し（ステップS1）、続いて外部記憶媒体10に書き込まれたプログラムやデータに従って所定のオープニング画面を表示する（ステップS2）。このオープニング画面の最後では、ゲームを新規に始めるか、RAM10bに保存されたデータに基づいて途中から再開するかについての選択がプレイヤーに要求される。

【0047】オープニング画面の表示後、CPU1はプレイヤーが入力装置2に対して所定の選択操作を行ったか否かを判断し（ステップS3）、操作があれば新規ゲームの開始が指示されたか否かを判断し（ステップS4）、新規ゲームの指示であればROM10aから所定の初期データを読み取ってRAM4に記憶する（ステップS5）。一方、ステップS4で新規ゲームが選択されなかったと判断したときはRAM10bに保存されたデータをチェックし（ステップS6）、次いで、ゲームを途中から再開するためのデータが保存されているか否かを判断する（ステップS7）。データがあればこれを読み取ってRAM4に記憶し（ステップS8）、データがなければステップS5へ進んで初期データをロードする。

【0048】ステップS5またはステップS8が実行されると、RAM4には、マップ画面100における高気圧軍の位置（マスコットキャラクタ103の表示位置）、マップ画面100内における戦闘場所（図8

(a)の位置番号00～13）が高気圧軍の陣地101となっているか否か、および各マス目が雲102で覆われているか否かを識別するためのデータが記録される。また、高気圧軍の編成を示すデータもRAM4に記録される。この編成データは、例えば図9(d)に示したように、ROM10aに記録された多数のモンスターカード210のうち、高気圧軍が現在選択可能なモンスターカード210のモンスター番号、およびそれら先選択可能なモンスターカード210にそれぞれ装着されたヨロイデータの番号を特定するものである。ヨロイ番号が空欄のものはヨロイ未装着を意味している。プレイヤーはこの高気圧軍の編成データに登録されたモンスター番号のうち、任意の5つの番号を選択して戦闘に使用でき

る。選択された5つのモンスター番号に対しては、それらの戦闘順序に従って1～5の順位が登録される。なお、図10のステップS5が実行されるときには、ROM10aに記録された初期の編成データがRAM4へロードされる。

【0049】RAM4へのデータのロードが終了するとCPU1はゲームを開始すべく所定のゲーム画面をモニター6に表示し（ステップS9）、続いてゲーム処理へ移行（ステップS10）。ゲーム処理が終わるとステップS2へ戻る。

【0050】図11はゲーム処理の手順を示すものである。ゲーム処理では、まずRAM4に記録されたマップ画面100の陣地101、雲102の分布、および高気圧軍の現在位置に関するデータに基づいて、マップ画面100の表示を更新する（ステップS101）。なお、ゲームを新規に開始し、または再開した場合にはこの処理によりマップ画面100が表示される。

【0051】表示更新後は、プレイヤーが入力装置2に対して所定の保存操作を行ったか否かを判別し（ステップS102）、保存操作があればその時点でRAM4に記録されたデータを復元するために必要なデータをRAM10bに保存し（ステップS103）、その後ステップS104へ進む。保存操作がなければステップS103をスキップしてステップS104へ進む。ステップS104では、プレイヤーが入力装置2に対して所定の終了操作を行ったか否かを判別し、終了操作があればゲーム処理を終えて図10の処理へ戻る。終了操作がなければステップS105へ進む。

【0052】ステップS105ではプレイヤーが入力装置2を操作してマップ画面100内で次に進む位置を選択したか否かを判別し、その操作がなければステップS102へ戻る。ステップS105で位置選択操作があれば、その位置を次の戦闘場所としてRAM4に記録し、その後戦闘準備処理および戦闘処理を順次実行する（ステップS106、S107）。戦闘処理が終わると、モニター6に表示されているマップ画面100が終了、すなわちすべての雲102が取り払われたか否かをRAM4に記録された雲102の分布を示すデータに基づいて判別し（ステップS108）、未了であればステップS102へ戻る。一つのマップ画面100が終了したと判断したときはステップS109へ進み、ROM10aに記録されたすべてのマップ画面100を終了したか否かを判別する。未了であれば所定の順序に従って次のマップ画面100を戦闘対象として指定し（ステップS110）、その後ステップS101へ戻る。すべてのマップ画面100が終了するとステップS111へ進み、所定のエンディング画面をモニター6に表示する。これによりゲーム処理を終えて図10の処理へ戻る。

【0053】図11の戦闘準備処理（ステップS106）詳細を図12に示す。この戦闘準備処理では、まず

図4のモンスター選択画面300をモニタ6に表示する(ステップS201)。この選択画面300では、RAM4に記録された高気圧軍の編成を示すデータにおいて、戦闘の順位1〜5が記録されたモンスターの名前および強さがその順位に従って上から下へ並べて表示される。また、選択画面300の下部に設けられたコマンド表示部301には、戦闘準備処理で選択可能なコマンドが表示される。

【0054】選択画面300の表示後は、プレイヤーが10 入力装置2を操作して戦闘開始を指示したか否かを判別する(図12のステップS202)。戦闘開始が指示されていないければ、入力装置2を介して詳細表示、モンスター変更、順番変更が指示されたか否かを順に判断する(ステップS203、S204、S205)。これらがすべて否定されるときはそのままステップS202へ戻る。

【0055】ステップS203が肯定されると、モンスターカード210の内容を示した詳細画面400(図5)をモニタ6に表示する(ステップS211)。この詳細画面400には、選択画面300のカーソル302 20 (図4参照)にて指示されたモンスターカード210、そのカード210の名前および強さを示したデータ欄402およびモンスターカード210についてのコメント欄403がそれぞれ表示される。カード210の画像および各欄402、403の表示内容はROM10aに記録されたデータ(図9参照)に基づいて決定される。詳細画面400の表示後は、入力装置2を介してその表示の中止が指示されたか否かを判別し(図12のステップS212)、中止が指示されるとステップS202へ戻る。

【0056】図12の処理でステップS204が肯定された場合、CPU1は、モンスター選択画面300に表示されたモンスターのうち、カーソル302にて指示されたモンスターを他のモンスターに変更する。変更後のモンスターは、RAM4に記録された高気圧軍の編成データ(図9(d)参照)の中で順位が記録されていないものから選ばれる。

【0057】また、ステップS205が肯定された場合、CPU1はモンスター選択画面300に表示されたモンスターの順位を入力装置2に対する操作に応じて変更する(ステップS222)。そして、ステップS221またはS222の処理後は、それらの変更が反映されるようにRAM4の高気圧軍編成データを更新し(ステップS223)、その後にステップS202へ戻る。そして、ステップS202において、プレイヤーが入力装置2に対して戦闘開始を指示したと判別したときは戦闘準備処理を終了して図11のステップS107へ進む。

【0058】ステップS107における戦闘処理は図13〜図15の手順に従って実行される。この処理では、まず図10のステップS105で選択した次の戦闘場所 50

における低気圧軍の編成を示すデータをROM10aから読み取ってRAM4に記録し(ステップS301)、高気圧軍および低気圧軍のそれぞれに配分する5枚の気圧データカード230…を決定してその結果をRAM4に記録する(ステップS302)。次いで、RAM4に記録された戦闘回数を1に、勝ち数および負け数をそれぞれ0にセットする(ステップS303)。

【0059】この後、現在の戦闘回数に対応する高気圧軍および低気圧軍のモンスターカード210、220のデータを取得する(ステップS304)。例えば、戦闘回数が1回目であれば、RAM4に記録された高気圧軍および低気圧軍のそれぞれの編成を示すデータから、順位が1番となっているモンスター番号を特定し、そのモンスター番号に対応するモンスターカード210、220の名前、HP等をROM10aのデータから取得してRAM4の所定領域にそれらを書き込む。

【0060】次に、戦闘画面200を現在の戦闘回数に対応した内容に更新する(ステップS305)。第1回目の戦闘の際にはこの時点で戦闘画面200が表示される。この後、プレイヤーが今回の戦闘で使用する気圧データカード230を選択したか否かを判別する(ステップS306)。この選択では、例えば高気圧軍に配分された5枚の気圧データカード230…を入力装置2に対する所定の操作に応じてモニタ6に順次表示し、プレイヤーが入力装置2に対して所定の決定操作を行うと、その時点でモニタ6に表示されている気圧データカード230をプレイヤーが選択したものと判断する。

【0061】ステップS306において気圧データカード230の選択がないと判断した場合には、プレイヤーが30 入力装置2に対して気圧データカードの詳細表示を指示したか否かを判別し(ステップS307)、その指示があると判断した場合には気圧カードの詳細を示す気圧カード画面500(図7)をモニタ6上に表示する(ステップS308)。気圧カード画面500には、高気圧軍に対して配られている5枚の気圧データカード230…のうち、現時点で選択候補となっている気圧データカード230、その気圧データカード230の名前および強さを示したデータ欄502および気圧データカード230についてのコメント欄503が表示される。気圧データカード230の画像および各欄502、503の表示内容はROM10aに記録されたデータ(図9参照)に基づいて決定される。

【0062】気圧カード画面500を表示した後は、入力装置2を介してその表示の中止が指示されたか否かを判別し(ステップS309)、中止が指示されるとステップS306へ戻る。ステップS307で気圧カードの詳細表示が指示されていないと判断した場合には、現在の戦闘回数に対応したモンスターカード210についての詳細画面400(図5)の表示が入力装置2を介して指示されたか否かを判別する(ステップS310)。そし

て、詳細画面400の表示が指示されているときには詳細画面400を表示し(ステップS311)、その後、入力装置2を介して表示の中止が指示されたか否かを判別する(ステップS312)。中止が指示されるとステップS306へ戻る。なお、ステップS310が否定された場合には、ステップS311、S312をスキップしてステップS306へ戻る。

【0063】ステップS306で気圧データカードが選択されたと判断すると、CPU1はその選択結果をRAM4に記録した上で図14のステップS321へと進む。ステップS321では、気圧データカードとして、「ヨロイレベルアップカード」が選択されたか否かを判別し(ステップS321)、これが肯定判断された場合には現在の戦闘回数に対応するモンスターカード210が「ヨロイ」を装備しているか否かをRAM4に記録された高気圧軍編成データ(図9(d)参照)に基づいて判別する(ステップS322)。ヨロイを装備していれば、そのヨロイを1レベル高いものへと変更する(ステップS323)。すなわち、RAM10aに記録されたヨロイデータ(図9(b)参照)から、現在のヨロイデータよりも効果が1ランク高いものを選び出し、RAM4の高気圧軍編成データ内において、現在の戦闘回数のモンスター番号に対応付けて登録されたヨロイデータの番号を新たに選んだヨロイデータの番号へと変更し、その後にステップS326へ進む。ステップS322でヨロイを装備してないと判断したときはステップS323をスキップしてステップS326へ進む。

【0064】ステップS321でヨロイレベルアップカードが選択されていないと判断したときには「ヨロイカード」が選択されたか否かを判別し(ステップS324)、「ヨロイカード」が選択されているときには、RAM4の高気圧軍編成データ内に現在の戦闘回数のモンスター番号に対応付けて登録されたヨロイデータの番号を新たに選んだヨロイデータの番号へと変更し、その後にステップS326へ進む。

【0065】ステップS326では次の演算式に従って戦闘結果を演算する。

【0066】

【数1】

戦闘結果=高気圧軍の攻撃力+低気圧軍の攻撃力

但し、

高気圧軍の攻撃力=モンスターカードのHP+ヨロイデータの効果

低気圧軍の攻撃力=モンスターカードのHP-ヨロイデータの効果

一方、ステップS324でヨロイを装備していないと判断したときはヨロイデータの番号を変更することなくステップS327へ進み、次の演算式に従って戦闘結果を演算する。

【0067】

【数2】

戦闘結果=高気圧軍の攻撃力+低気圧軍の攻撃力

但し、

高気圧軍の攻撃力=モンスターカードのHP+ヨロイデータの効果+気圧データの効果

低気圧軍の攻撃力=モンスターカードのHP-ヨロイデータの効果-気圧データの効果

そして、ステップS326またはS327にて戦闘結果を演算した後はステップS328、S329で勝敗を判別する。勝敗は戦闘結果として演算された値と所定値との大小関係に基づいて判別される。例えば、戦闘結果が2000HPよりも大きいときは高気圧軍の勝利、2000HP未満のときは低気圧軍の勝利、2000HPのときは引き分けとする。この処理は、高気圧が優勢のときは気圧が高く、低気圧が優勢のときは気圧が低いという自然現象に対応させたものである。

【0068】高気圧軍が勝利したときにはステップS328が否定、ステップS329が肯定される。この場合、CPU1はRAM4が記憶する勝ち数に1を加算し(ステップS331)、今回の戦闘で対戦した低気圧軍のモンスターカード220のモンスター番号を高気圧軍のストックとしてRAM4に記録する(ステップS332)。続いて、戦闘結果をモニタ6に表示し(ステップS333)、RAM4が記憶する勝ち数が3以上か否かを判別する(ステップS334)。勝ち数が3未満のときはステップS351に進み、RAM4が記憶する戦闘回数が5か否かを判別する(ステップS351)。戦闘回数が5に達していないときは戦闘回数に1を加算する(ステップS352)。そして、RAM4が記憶する5枚の気圧データカードの中から今回の戦闘で使用した気圧データカードを消去し、これに代わる1枚の気圧データカードをROM10aの気圧カードデータから無作為に抽出してRAM4が記憶する4枚の気圧データカードに加える(ステップS353)。その後、図13のステップS304へ戻って次の戦闘へ移行する。

【0069】図14のステップS326またはS327で演算した戦闘結果が引き分けのときはステップS328が肯定判断され、ステップS351へと処理が進む。また、戦闘結果が敗北の場合にはステップS328およびステップS329がいずれも否定されてステップS341へ処理が進む。ステップS341において、CPU1はRAM4が記憶する負け数に1を加算し、今回の戦闘で使用された高気圧軍のモンスターカード210の番号を低気圧軍のストックとしてRAM4に記録する(ステップS342)。そして、戦闘結果をモニタ6に表示し(ステップS343)、RAM4が記憶する負け数が3以上か否かを判別する(ステップS344)。負け数が3未満のときはステップS351に進む。

【0070】ステップS334にて勝ち数が3以上と判断するとCPU1は図15のステップS361へと処理

を進める。ステップS361では、高気圧軍のストックとしてRAM4に記録されている低気圧軍のモンスターカードのモンスター番号を高気圧軍のモンスターカードのモンスター番号に変換し、その変換後のモンスター番号を高気圧軍の編成データ(図9(d))に加える。変換前後のモンスター番号の関係は、上述したようにROM10aに記録された低気圧軍のモンスターカードのデータにより予め設定されている(図9(b)参照)。このように、高気圧軍の編成データに新たなモンスター番号が追加されることにより、次回以降の戦闘で選択できるモンスターカード210が増加する。

【0071】ステップS361の処理後は、高気圧軍が勝利したことをモニタ6に表示し(ステップS362)、マップ画面100内における現在の戦闘場所が高気圧軍の陣地101として識別されるようにRAM4が記憶する高気圧軍の陣地データを更新する(ステップS363)。

【0072】この後、RAM4が記憶する陣地101および雲102の分布に関するデータに基づいて、新たに加えられた高気圧軍の陣地101と、既に取得されている高気圧軍の陣地101とによってマップ画面100内の縦、横または斜め方向に挟まれた雲102を抽出し

(ステップS364)、続いて、挟まれた雲102が抽出されたか否かを判別する(ステップS365)。抽出されていれば、その雲102がマップ画面100から消去されるよう、RAM4が記憶する雲102の分布に関するデータを更新する(ステップS366)。

【0073】その後、モニタ6に戦闘前のマップ画面100を表示し(ステップS367)、続いて、RAM4が記憶する陣地101および雲102の分布に関するデータに基づいてマップ画面100の表示を変更する(ステップS368)。この変更により、陣地101の増加や雲102の減少がマップ画面101に反映される。ステップS368の処理後は戦闘処理を終了して図11のステップS108へ進む。なお、ステップS365が否定判断された場合にはステップS366をスキップしてステップS367へ進む。

【0074】一方、図14のステップS344にて負け数が3以上と判断すると、CPU1は図15のステップS371へと処理を進める。ステップS371では、低気圧軍のストックとしてRAM4に記録されている高気圧軍のモンスターカードに対応するモンスター番号をRAM4が記憶する高気圧軍の編成データから削除する(ステップS371)。これにより、次回の戦闘で選択できるモンスターカード210が減少する。ステップS371の処理後は高気圧軍が敗北したことをモニタ6に表示する(ステップS372)。続いて、モニタ6に戦闘前のマップ画面100を表示し(ステップS373)、その後、戦闘処理を終了して図11のステップS108へ進む。

【0075】また、図14のステップS351にて戦闘回数が5と判断すると、CPU1は図15のステップS381に進み、モニタ6に引き分けを表示する。この後、ステップS373へと処理を進める。

【0076】以上の実施形態においては、モンスターカード210、220がプレイヤーおよびその対戦相手の所有するキャラクタに、気圧データカード230が補助キャラクタに、図6の戦闘画面200が第1の画面に、図2のマップ画面100が第2の画面に、マップ画面100の全体がフィールドに、マップ画面100内における雲102の表示部分が対戦相手に属する領域に、雲102のない部分がプレイヤーに属する領域にそれぞれ相当する。また、ROM10aが第1および第3の記憶手段、RAM4が第2の記憶手段をそれぞれ構成し、CPU1とソフトウェアとの組み合わせによってその余の手段が実現されるが、具体的には図13のステップS305、図14のステップS333、S343によって第1の表示制御手段が、図14のステップS326、S327、S328、S329、S3334、S344、S351によって勝敗決定手段が、図11のステップS101、図15のステップS367、S368により第2の表示制御手段が、図15のステップS363、S364、S365、S366によりデータ更新手段が、図14のステップS204、S205、S221、S222により順序指定手段が、図14のステップS326、S327、S328、S329により個別成績決定手段が、図14のステップS3334、S344、S351により総合成績決定手段が、図12のステップS205、S222により使用順変更手段が、図13のステップS302により補助キャラクタ配分手段が、図13のステップS306により組み合わせ選択手段が、図11のステップS105により次候補選択手段がそれぞれ実現される。なお、本発明はソフトウェアにより各種の手段を実現する例に限らず、その一部または全部をLSI等を用いた論理回路にて実現してもよい。

【0077】

【発明の効果】以上に説明したように、本発明によれば、第1の画面上で実行される対戦ゲームは比較的簡単なルールで勝敗を決定できるので、ルールの複雑化を防止してゲームの判り難さを解消し、多くのプレイヤーにとって馴染みやすく気軽にプレイできるゲームシステムを提供できる。その一方、第2の画面上における領域の拡大に多様性を持たせ、それによりゲームの単調性を解消できるので、多くのプレイヤーの興味を長期に渡って惹き付けることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明のゲームシステムにおける制御系の構成を示すブロック図。

【図2】図1のゲームシステムで実行されるゲームで表示されるマップ画面の初期状態を示す図。

21

【図3】図2の状態からプレイヤーの領域が拡大した状態を示す図。

【図4】図1のゲームシステムで実行されるゲームで表示されるモンスター選択画面を示す図。

【図5】図1のゲームシステムで実行されるゲームで表示されるモンスター詳細表示画面を示す図。

【図6】図1のゲームシステムで実行されるゲームで表示される戦闘画面を示す図。

【図7】図1のゲームシステムで実行されるゲームで表示される気圧カード表示画面を示す図。

【図8】図2のマップ画面におけるプレイヤーの選択可能な位置と、その選択順序とを特定したデータの内容を説明するための図。

【図9】図1のゲームシステムで使用する各種のデータを示す図。

【図10】図1のゲームシステムのCPUが実行するメインルーチン処理の手順を示すフローチャート。

22

【図11】図10の処理に対するサブルーチンとしてCPUが実行するゲーム処理の手順を示すフローチャート。

【図12】図11の処理に対するサブルーチンとしてCPUが実行する戦闘準備処理の手順を示すフローチャート。

【図13】図11の処理に対するサブルーチンとしてCPUが実行する戦闘処理の手順を示すフローチャート。

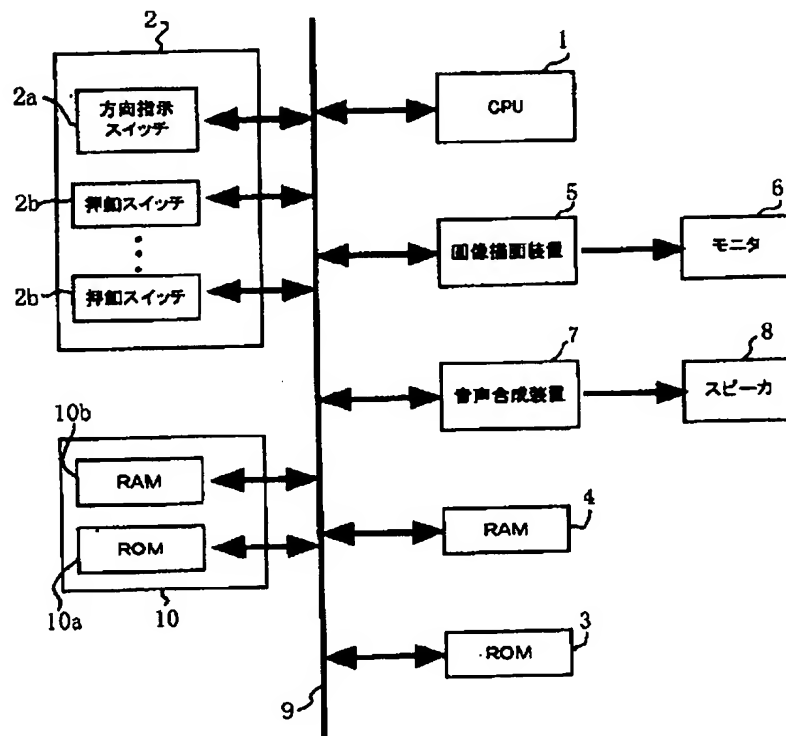
【図14】図13に続くフローチャート。

【図15】図14に続くフローチャート。

【符号の説明】

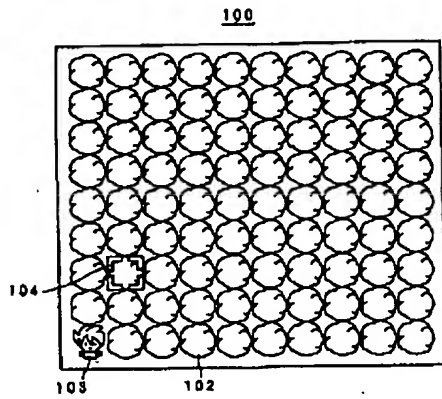
- 1 CPU
- 4 RAM
- 10 外部記憶媒体
- 10a ROM
- 100 マップ画面（第2の画面）
- 200 戦闘画面（第1の画面）

【図1】

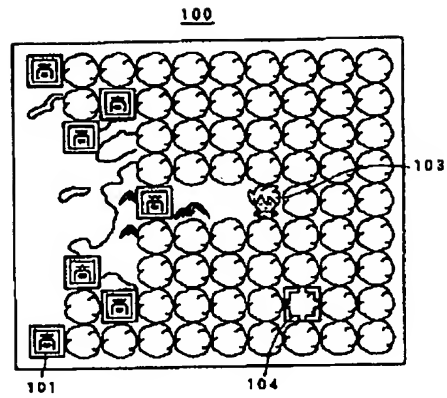




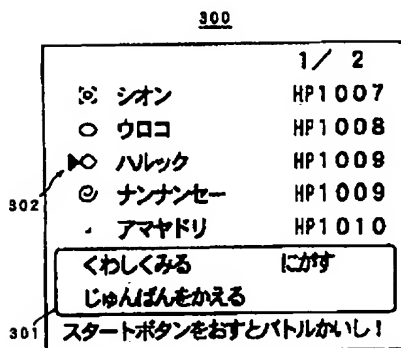
【図2】



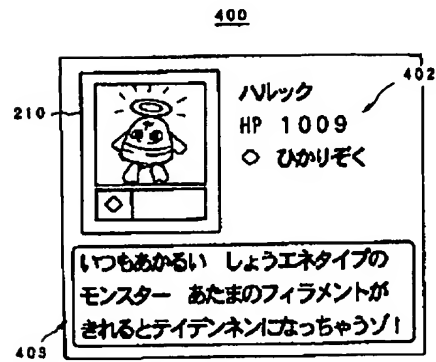
【図3】



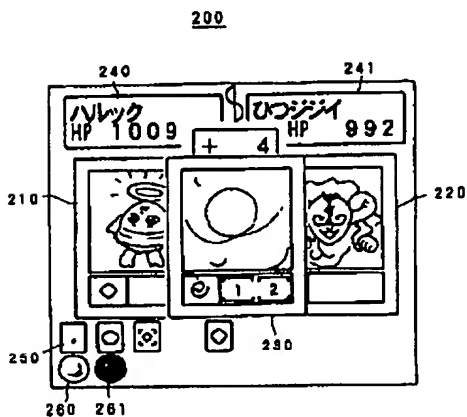
【図4】



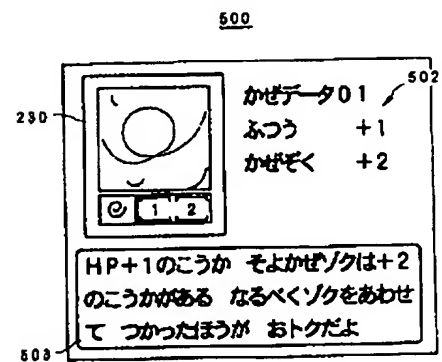
【図5】



【図6】



【図7】





【図 8】

(a)

	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
0	01									13
1			06					09		
2		03							11	
3										
4				05			07			
5										
6		02							10	
7			04					08		
8	00									12

(b)

位置番号	次に移動する位置
00	02
01	06
02	04
03	01
04	05
05	03
06	07
07	08
08	09
09	11
10	12
11	10
12	13
13	00

【図 9】

(a)

モンスター番号	名前	属性	HP	コメント
000	ユージュッパ	ひかり	1030	
001	ハルッパ	ひかり	1000	
002	ダンジャー	ひかり	1020	

(b)

モンスター番号	名前	属性	HP	コメント	敵と敵の番号
005	イナヅマリー	かみなり	875		001
006	タイタンクン	かみなり	800		002
007	カンダンジャー	かみなり	877		003

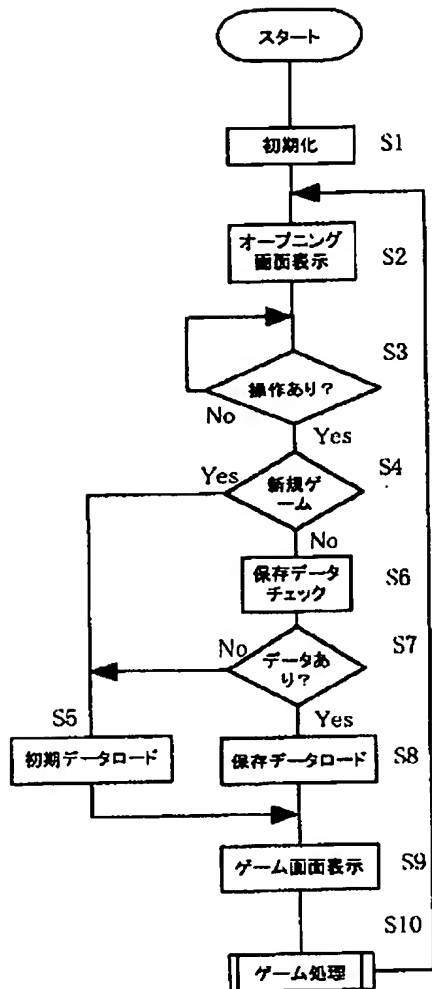
(c)

データ番号	名前	属性	得意得意属性	得意得意属性	コメント
000	ひかりターボ1	+	ひかり	+	
001	かみなりターボ1	+	かみなり	+	
002	かみなりターボ1	+	かみなり	+	
003	かみなりターボ1	+	かみなり	+	
004	かみなりターボ1	+	かみなり	+	
005	ひかりターボ1	+	ひかり	+	

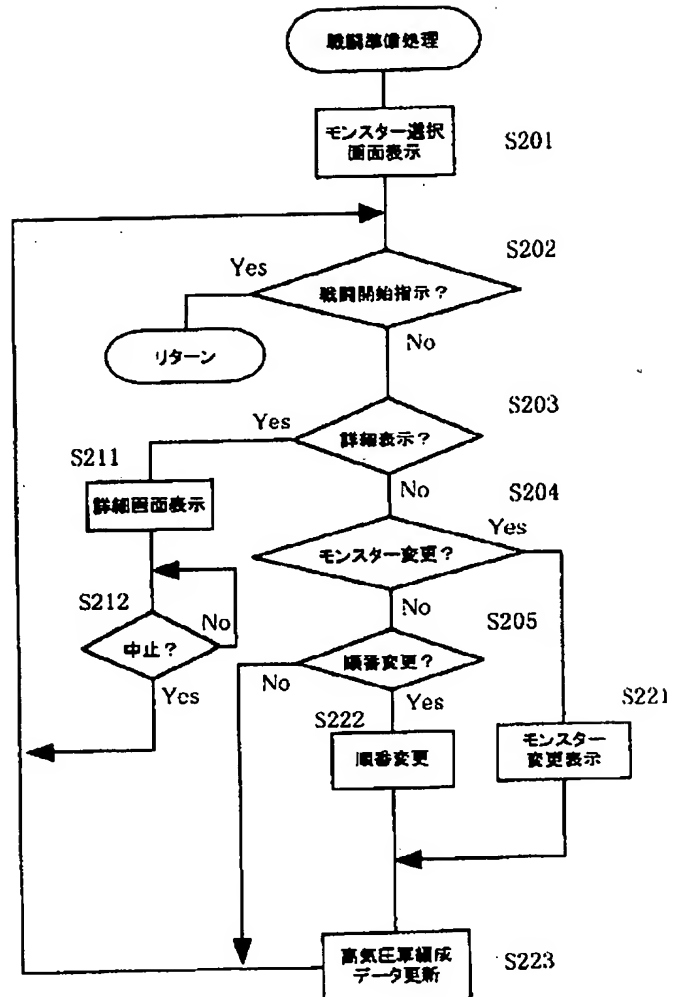
(d)

属性	モンスター番号	ドロイ番号
1	000	20
2	010	20
3	000	20
4	001	22
5	004	25
	002	
	011	
	030	

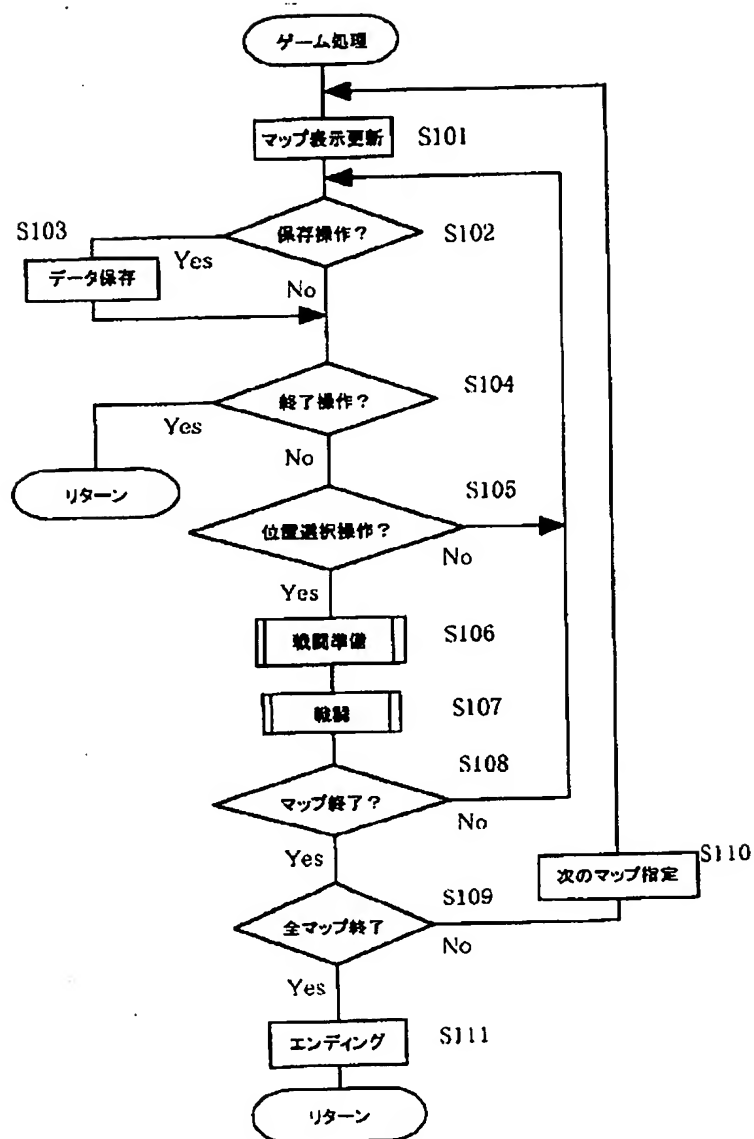
【図10】



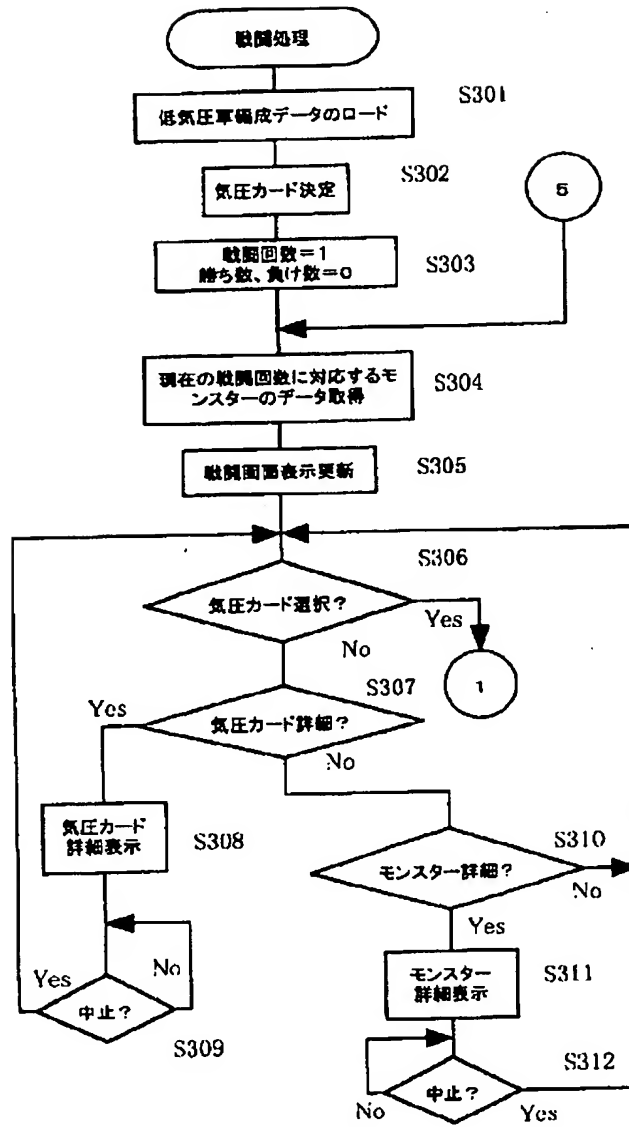
【図12】



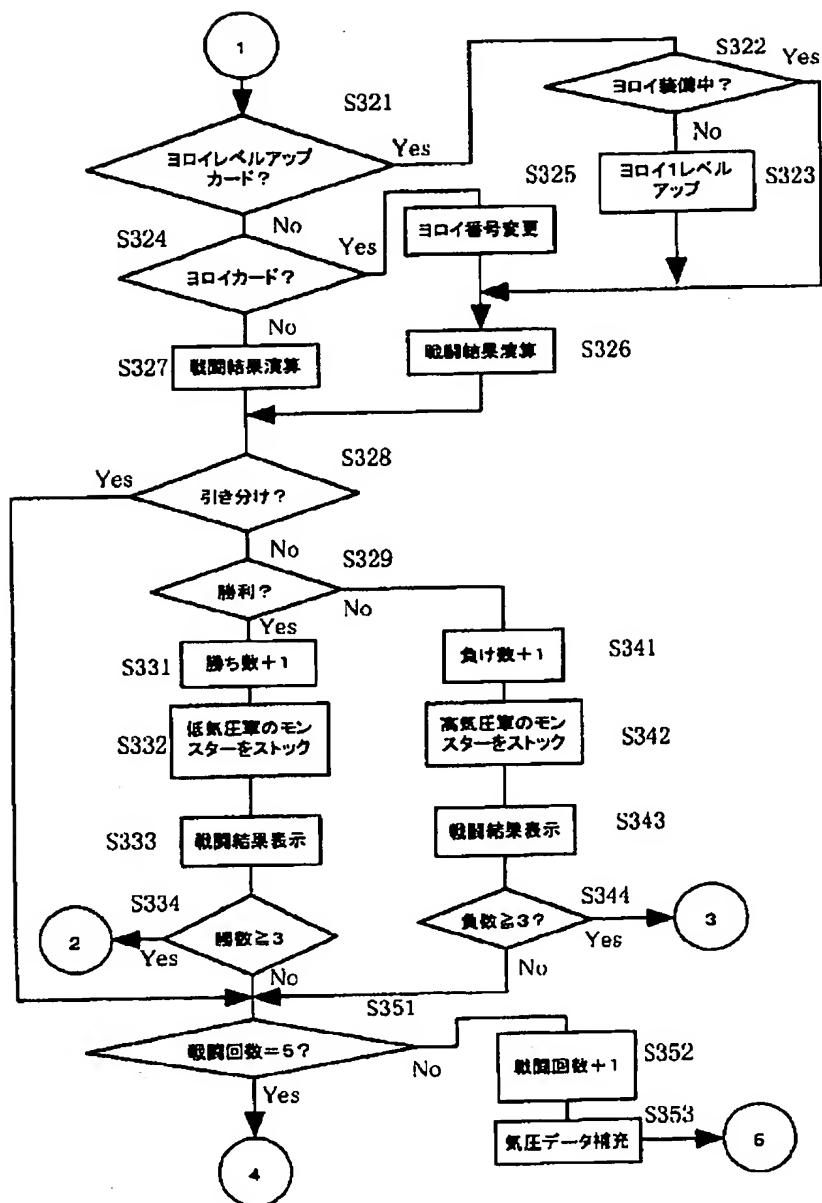
【図11】



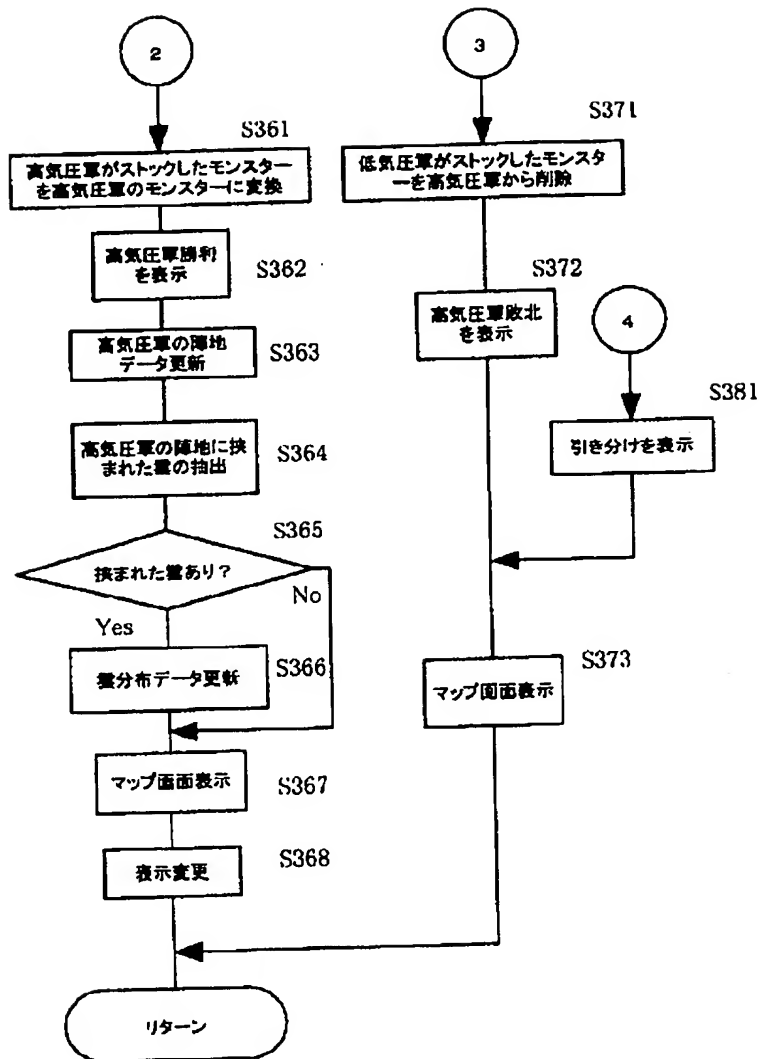
【図13】



【図14】



【図 15】



## 【手続補正書】

【提出日】平成11年3月8日

## 【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】 プレイヤーおよびその対戦相手のそれぞ

れが所有するキャラクタの強弱を特定するためのデータを記憶する第1の記憶手段と、  
 前記プレイヤーおよび前記対戦相手が前記キャラクタを出し合って対戦ゲームを行う様子を表現した第1のゲーム画面を表示する第1の表示制御手段と、  
 前記第1の記憶手段が記憶するデータに基づいて、前記対戦ゲームの勝敗を決定する勝敗決定手段と、  
 所定のフィールドをマトリクス状に区分して得られる複

数の領域のそれぞれが、前記プレイヤーまたは前記対戦相手のいずれに属する領域かを特定するためのデータを記憶する第2の記憶手段と、

前記第2の記憶手段が記憶するデータに基づいて、前記フィールドを前記プレイヤーに属する領域と前記対戦相手に属する領域とが区別可能な状態で表現した第2のゲーム画面を表示する第2の表示制御手段と、

前記対戦ゲームの実行に先立って、前記プレイヤーに属する領域への変更候補としての領域を前記プレイヤーからの指示に従って前記フィールド内から選択する次候補選択手段と、

前記対戦ゲームにて前記プレイヤーが勝利した場合、その勝利に対する第1の変化として、前記次候補選択手段にて選択された領域を前記プレイヤーに属する領域へと変化させ、かつ、その領域の増加に対する第2の変化として、前記第1の変化により増加した領域と前記プレイヤーに属する既存の領域とによって前記フィールド内の縦横または斜め方向に挟まれた領域を抽出し、抽出された領域が前記プレイヤーに属する領域へと切り替わるように前記第2の記憶手段のデータを変化させるデータ更新手段と、

を備えたことを特徴とするゲームシステム。

【請求項2】 プレイヤーおよびその対戦相手のそれぞれが複数ずつ所有するキャラクターの強弱を特定するためのデータを記憶する第1の記憶手段と、

前記プレイヤーおよび前記対戦相手が所定の順序で前記キャラクターを出し合って対戦ゲームを行う様子を表現した第1のゲーム画面を表示する第1の表示制御手段と、

前記対戦ゲームにおいて前記プレイヤーが前記キャラクターを出す順序を指示する順序指示手段と、

前記第1の記憶手段が記憶するデータに基づいて、前記対戦ゲームの勝敗を決定する勝敗決定手段と、

所定のフィールドをマトリクス状に区分して得られる複数の領域のそれぞれが、前記プレイヤーまたは前記対戦相手のいずれに属する領域かを特定するためのデータを記憶する第2の記憶手段と、

前記第2の記憶手段が記憶するデータに基づいて、前記フィールドを前記プレイヤーに属する領域と前記対戦相手に属する領域とが区別可能な状態で表現した第2のゲーム画面を表示する第2の表示制御手段と、

前記対戦ゲームの実行に先立って、前記プレイヤーに属する領域への変更候補としての領域を前記プレイヤーからの指示に従って前記フィールド内から選択する次候補選択手段と、

前記対戦ゲームにて前記プレイヤーが勝利した場合、その勝利に対する第1の変化として、前記次候補選択手段にて選択された領域を前記プレイヤーに属する領域へと変化させ、かつ、その領域の増加に対する第2の変化として、前記第1の変化により増加した領域と前記プレイヤーに属する既存の領域とによって前記フィールド内の

縦横または斜め方向に挟まれた領域を抽出し、抽出された領域が前記プレイヤーに属する領域へと切り替わるように前記第2の記憶手段のデータを変化させるデータ更新手段と、を備えたことを特徴とするゲームシステム。

【請求項3】 前記勝敗決定手段は、前記プレイヤーおよび前記対戦相手のそれぞれから前記キャラクターが所定の順序で繰り出される毎に、それらキャラクター同上の勝敗を前記第1の記憶手段が記憶するデータに基づいて決定する個別成績決定手段と、前記個別成績決定手段による複数回の決定の結果に基づいて前記プレイヤーと前記対戦相手との間の勝敗を決定する総合成績決定手段と、を備えていることを特徴とする請求項2記載のゲームシステム。

【請求項4】 前記プレイヤー側のキャラクターの使用順序を、前記プレイヤーからの指示に基づいて変更する使用順変更手段を備えたことを特徴とする請求項2または3記載のゲームシステム。

【請求項5】 前記対戦ゲームが行われる際に、前記プレイヤーおよび前記対戦相手の少なくともいずれか一方に対して、前記キャラクターと組み合わせて使用可能な補助キャラクターを配分する補助キャラクター配分手段と、前記補助キャラクターが前記対戦ゲームに与える影響を特定するためのデータを記憶する第3の記憶手段と、を具備し、

前記勝敗決定手段は、前記第3の記憶手段が記憶するデータを考慮して前記対戦ゲームの勝敗を決定することを特徴とする請求項1または2記載のゲームシステム。

【請求項6】 前記補助キャラクター配分手段が前記プレイヤーに対して複数の補助キャラクターを配分し、前記プレイヤーからの指示に基づいて、前記キャラクターと前記補助キャラクターとの組み合わせを選択する組み合わせ選択手段を備えたことを特徴とする請求項5記載のゲームシステム。

【請求項7】 前記フィールド内のすべての領域が前記プレイヤーに属する領域へと切り替わるまで、前記次候補選択手段による前記領域の選択と、前記対戦ゲームとを繰り返し実行可能としたことを特徴とする請求項1または2記載のゲームシステム。

【請求項8】 一回の対戦ゲームに先立って前記次候補選択手段により選択可能な領域が、前記フィールド内の領域の一部に制限されていることを特徴とする請求項1または2または7記載のゲームシステム。

【請求項9】 プレイヤーおよびその対戦相手のそれぞれが所有するキャラクターの強弱を特定するための第1のデータと、所定のフィールドをマトリクス状に区分して得られる複数の領域のそれぞれが前記プレイヤーまたは前記対戦相手のいずれに属する領域かを特定するための第2のデータとを参照しつつ、所定のゲームを実行するためのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、前記プログラムが、



前記プレイヤーおよび前記対戦相手が前記キャラクタを出し合って対戦ゲームを行う様子を表現した第 1 のゲーム画面を表示する第 1 の表示制御手順と、  
 前記第 1 のデータに基づいて、前記対戦ゲームの勝敗を決定する勝敗決定手順と、  
 前記第 2 のデータに基づいて、前記フィールドを前記プレイヤーに属する領域と前記対戦相手に属する領域とが区別可能な状態で表現した第 2 のゲーム画面を表示する第 2 の表示制御手順と、  
前記対戦ゲームの実行に先立って、前記プレイヤーに属する領域への変更候補としての領域を前記プレイヤーからの指示に従って前記フィールド内から選択する次候補選択手順と、  
 前記対戦ゲームにて前記プレイヤーが勝利した場合、その勝利に対する第 1 の変化として、前記次候補選択手順にて選択された領域を前記プレイヤーに属する領域へと変化させ、かつ、その領域の増加に対する第 2 の変化として、前記第 1 の変化により増加した領域と前記プレイヤーに属する既存の領域とによって前記フィールド内の縦横または斜め方向に挟まれた領域を抽出し、抽出された領域が前記プレイヤーに属する領域へと切り替わるように前記第 2 のデータを変化させるデータ更新手順と、  
 をコンピュータに読み取られた際に当該コンピュータに実行させるように構成されていることを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 10】 プレイヤーおよびその対戦相手のそれぞれが複数ずつ所有するキャラクタの強弱を特定するための第 1 のデータと、所定のフィールドをマトリクス状に区分して得られる複数の領域のそれぞれが前記プレイヤーまたは前記対戦相手のいずれに属する領域かを特定するための第 2 のデータとを参照しつつ、所定のゲームを実行するためのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、前記プログラムが、前記プレイヤーおよび前記対戦相手が前記キャラクタを所定の順序で出し合って対戦ゲームを行う様子を表現した第 1 のゲーム画面を表示する第 1 の表示制御手順と、前記第 1 のデータに基づいて、前記対戦ゲームの勝敗を決定する勝敗決定手順と、  
 前記第 2 のデータに基づいて、前記フィールドを前記プレイヤーに属する領域と前記対戦相手に属する領域とが区別可能な状態で表現した第 2 のゲーム画面を表示する第 2 の表示制御手順と、  
前記対戦ゲームの実行に先立って、前記プレイヤーに属する領域への変更候補としての領域を前記プレイヤーからの指示に従って前記フィールド内から選択する次候補選択手順と、  
 前記対戦ゲームにて前記プレイヤーが勝利した場合、その勝利に対する第 1 の変化として、前記次候補選択手順にて選択された領域を前記プレイヤーに属する領域へと変化させ、かつ、その領域の増加に対する第 2 の変化と

して、前記第 1 の変化により増加した領域と前記プレイヤーに属する既存の領域とによって前記フィールド内の縦横または斜め方向に挟まれた領域を抽出し、抽出された領域が前記プレイヤーに属する領域へと切り替わるように前記第 2 のデータを変化させるデータ更新手順と、  
 をコンピュータに読み取られた際に当該コンピュータに実行させるように構成されていることを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正内容】

【0006】請求項 1 の発明は、プレイヤーおよびその対戦相手のそれぞれが所有するキャラクタ（210、220）の強弱を特定するためのデータを記憶する第 1 の記憶手段（10a）と、前記プレイヤーおよび前記対戦相手が前記キャラクタを出し合って対戦ゲームを行う様子を表現した第 1 のゲーム画面（200）を表示する第 1 の表示制御手段と、前記第 1 の記憶手段が記憶するデータに基づいて、前記対戦ゲームの勝敗を決定する勝敗決定手段と、所定のフィールドをマトリクス状に区分して得られる複数の領域のそれぞれが、前記プレイヤーまたは前記対戦相手のいずれに属する領域かを特定するためのデータを記憶する第 2 の記憶手段（4）と、前記第 2 の記憶手段が記憶するデータに基づいて、前記フィールドを前記プレイヤーに属する領域と前記対戦相手に属する領域とが区別可能な状態で表現した第 2 のゲーム画面（100）を表示する第 2 の表示制御手段と、前記対戦ゲームの実行に先立って、前記プレイヤーに属する領域への変更候補としての領域を前記プレイヤーからの指示に従って前記フィールド内から選択する次候補選択手段と、前記対戦ゲームにて前記プレイヤーが勝利した場合、その勝利に対する第 1 の変化として、前記次候補選択手段にて選択された領域を前記プレイヤーに属する領域へと変化させ、かつ、その領域の増加に対する第 2 の変化として、前記第 1 の変化により増加した領域と前記プレイヤーに属する既存の領域とによって前記フィールド内の縦横または斜め方向に挟まれた領域を抽出し、抽出された領域が前記プレイヤーに属する領域へと切り替わるように前記第 2 の記憶手段のデータを変化させるデータ更新手段とを備えたゲームシステムにより、上述した課題を解決する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正内容】

【0007】この発明では、第 1 の画面（200）上で実行される対戦ゲームでは、キャラクタ（210、22

0) のそれぞれに予め設定された強さを第1の記憶手段のデータから読み取り、その強さを比較して強い方を勝ちとするという簡単な手順で勝敗を決定することができる。対戦ゲームにおいてプレイヤーが勝利を収めると、その勝利に対応して第2の画面(100)内におけるプレイヤーの領域が拡大する。しかも、その領域の拡大は、対戦ゲームにおける勝利に対する第1の変化と、その第1の変化に伴う第2の変化との二種類によって行われるので、領域の拡大に多様性が生まれ、それによりゲームの単調性を解消できる。また、対戦ゲームに勝利した結果としてプレイヤーに属する領域が増加すると、その増加した領域と既存の領域とに挟まれた領域がプレイヤーに属する領域へと切り替わるので、領域の拡大が一気に進行する可能性があり、それによりゲームの進行が多様化する。さらに、対戦ゲームに勝利を収めた場合において、プレイヤーに属する領域へと切り替わる位置をプレイヤーが事前に選択できるので、領域の拡大についてプレイヤーの意思を反映させることができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正内容】

【0008】請求項2の発明は、プレイヤーおよびその対戦相手のそれぞれが複数ずつ所有するキャラクタ(210, 220)の強弱を特定するためのデータを記憶する第1の記憶手段(10a)と、前記プレイヤーおよび前記対戦相手が所定の順序で前記キャラクタを出し合っ

て対戦ゲームを行う様子を表現した第1のゲーム画面(200)を表示する第1の表示制御手段と、前記対戦ゲームにおいて前記プレイヤーが前記キャラクタを出す順序を指示する順序指示手段と、前記第1の記憶手段が記憶するデータに基づいて、前記対戦ゲームの勝敗を決定する勝敗決定手段と、所定のフィールドをマトリクス状に区分して得られる複数の領域のそれぞれが、前記プレイヤーまたは前記対戦相手のいずれに属する領域かを特定するためのデータを記憶する第2の記憶手段(4)と、前記第2の記憶手段が記憶するデータに基づいて、前記フィールドを前記プレイヤーに属する領域と前記対戦相手に属する領域とが区別可能な状態で表現した第2のゲーム画面(100)を表示する第2の表示制御手段と、前記対戦ゲームの実行に先立って、前記プレイヤーに属する領域への変更候補としての領域を前記プレイヤーからの指示に従って前記フィールド内から選択する次候補選択手段と、前記対戦ゲームにて前記プレイヤーが勝利した場合、その勝利に対する第1の変化として、前記次候補選択手段にて選択された領域を前記プレイヤーに属する領域へと変化させ、かつ、その領域の増加に対する第2の変化として、前記第1の変化により増加した領域と前記プレイヤーに属する既存の領域とによって前

記フィールド内の縦横または斜め方向に挟まれた領域を抽出し、抽出された領域が前記プレイヤーに属する領域へと切り替わるように前記第2の記憶手段のデータを変化させるデータ更新手段とを備えたゲームシステムにより、上述した課題を解決する。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】削除

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】削除

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】削除

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】削除

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正内容】

【0022】請求項7の発明は、請求項1または2記載のゲームシステムにおいて、前記フィールド内のすべての領域が前記プレイヤーに属する領域へと切り替わるまで、前記次候補選択手段による前記領域の選択と、前記対戦ゲームとを繰り返し実行可能としたことを特徴とする。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】変更

【補正内容】

【0024】請求項8の発明は、請求項1または2または7記載のゲームシステムにおいて、一回の対戦ゲームに先立って前記次候補選択手段により選択可能な領域が、前記フィールド内の領域の一部に制限されていることを特徴とする。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】変更

【補正内容】

【0026】請求項9の発明は、プレイヤーおよびその対戦相手のそれぞれが所有するキャラクタ(210, 220)の強弱を特定するための第1のデータと、所定の

フィールドをマトリクス状に区分して得られる複数の領域のそれぞれが前記プレイヤーまたは前記対戦相手のいずれに属する領域かを特定するための第2のデータとを参照しつつ、所定のゲームを実行するためのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体(10)であって、前記プログラムが、前記プレイヤーおよび前記対戦相手が前記キャラクタを出し合って対戦ゲームを行う様子を表現した第1のゲーム画面(200)を表示する第1の表示制御手順と、前記第1のデータに基づいて、前記対戦ゲームの勝敗を決定する勝敗決定手順と、前記第2のデータに基づいて、前記フィールドを前記プレイヤーに属する領域と前記対戦相手に属する領域とが区別可能な状態で表現した第2のゲーム画面(100)を表示する第2の表示制御手順と、前記対戦ゲームの実行に先立って、前記プレイヤーに属する領域への変更候補としての領域を前記プレイヤーからの指示に従って前記フィールド内から選択する次候補選択手順と、前記対戦ゲームにて前記プレイヤーが勝利した場合、その勝利に対する第1の変化として、前記次候補選択手順にて選択された領域を前記プレイヤーに属する領域へと変化させ、かつ、その領域の増加に対する第2の変化として、前記第1の変化により増加した領域と前記プレイヤーに属する既存の領域とによって前記フィールド内の縦横または斜め方向に挟まれた領域を抽出し、抽出された領域が前記プレイヤーに属する領域へと切り替わるように前記第2のデータを変化させるデータ更新手順と、をコンピュータに読み取られた際に当該コンピュータに実行させるように構成されていることを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体により、上述した課題を解決する。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0028

【補正方法】変更

【補正内容】

【0028】請求項10の発明は、プレイヤーおよびその対戦相手のそれぞれが複数ずつ所有するキャラクタ(210, 220)の強弱を特定するための第1のデータと、所定のフィールドをマトリクス状に区分して得られる複数の領域のそれぞれが前記プレイヤーまたは前記対戦相手のいずれに属する領域かを特定するための第2のデータとを参照しつつ、所定のゲームを実行するためのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体(10)であって、前記プログラムが、前記プレイヤーおよび前記対戦相手が前記キャラクタを所定の順序で出し合って対戦ゲームを行う様子を表現した第1のゲーム画面(200)を表示する第1の表示制御手順と、前記第1のデータに基づいて、前記対戦ゲームの勝敗を決定する勝敗決定手順と、前記第2のデータに基づいて、前記フィールドを前記プレイヤーに属する領域と前記対戦相手に属する領域とが区別可能な状態で表現した第2のゲーム画面(100)を表示する第2の表示制御手順と、前記対戦ゲームの実行に先立って、前記プレイヤーに属する領域への変更候補としての領域を前記プレイヤーからの指示に従って前記フィールド内から選択する次候補選択手順と、前記対戦ゲームにて前記プレイヤーが勝利した場合、その勝利に対する第1の変化として、前記次候補選択手順にて選択された領域を前記プレイヤーに属する領域へと変化させ、かつ、その領域の増加に対する第2の変化として、前記第1の変化により増加した領域と前記プレイヤーに属する既存の領域とによって前記フィールド内の縦横または斜め方向に挟まれた領域を抽出し、抽出された領域が前記プレイヤーに属する領域へと切り替わるように前記第2のデータを変化させるデータ更新手順とをコンピュータに読み取られた際に当該コンピュータに実行させるように構成されていることを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体により、上述した課題を解決する。